# ЛИЦО

*Я мог бы стать звездой тридов – все при мне. Да половина мегакорпораций Сиэтла убили бы за возможность взять у меня интервью. Но зачем себя ограничивать? У меня есть целый набор талантов, которые делают меня особо ценным среди бегущих в тенях; и если уж быть совсем честным, то я конкретно подсел на весь этот адреналин.*

*Это стремление стать кем-то другим, читать чужие повадки и сигналы – провернуть аферу так гладко, чтобы никто и никогда не догадался, что вообще произошло. Хорошо, когда все идет как надо. Очень приятно.*

*С другой стороны, надо всегда помнить о том, кого ты пытаешься водить за нос. Своя команда – это святое, их нельзя. Почему? Хм... Иногда я тоже задаюсь этим вопросом. Но потом... ладно, буду краток. Видишь этот шрам...?*

**Лицо** – это, буквально, профессиональное лицо команды. Когда приходит время отложить пушки и сесть за стол переговоров, ему нет равных. Помимо этого, лицо является умелым мошенником, мастером маскировки и межличностных отношений. Команда, у которой нет “лица”, ставит себя в невыгодное положение при общении с работодателями и оппонентами. Пара удачных звонков помогут найти вход и выход в любой ситуации.

## СОЗДАНИЕ ЛИЦА

### 1. Выберите свой метатип

Есть 5 метатипов: **человек**, **дварф**, **эльф**, **орк** и **тролль**. Каждый метатип обладает набором уникальных ходов; выберите один из них.

### 2. Определите свою внешность

*Хитрый взгляд, блестящие глаза, ехидный взгляд*
*Обычная кожа, идеальная кожа, синтетическая кожа*
*Андрогинное телосложение, стройное, худощавое*
*Идеальная улыбка, страстный взгляд, царственная осанка*

### 3. Выберите свое реальное и уличное имя

Выберите свое реальное имя и уличную кличку. Вы можете воспользоваться опциями, предложенными в разделе **Материалов для ведущего**, либо придумать свои собственные.

### 4. Установите свои базовые характеристики

Вы обладаете пятью характеристиками: Бдительность, Сноровка, Выносливость, Знание и Влияние. Наиболее важными для вас являются **Бдительность** и **Влияние**.

Модификаторы всех базовых характеристик в начале игры равны +0. Вам доступны **4 очка характеристики**, которые вы можете распределить 1-к-1 по своему усмотрению. Следует учесть, что вы не можете повысить ни одну из характеристик более чем до +2 при создании персонажа. Помимо того, вы можете понизить одну характеристику до -1, повысив другую.

### 5. Установите наборы очков сущности и кармы

Вы начинаете игру с 6 очками сущности (минус стоимость кибер-имплантов) и 4 очками кармы.

### 6. Выберите снаряжение

Выберите по одной опции из предложенных:

**Броня**: *укрепленный жилет, облегающая броня*
**Оружие**: *выберите пистолет, пистолет-пулемет* или *оружие ближнего боя*

### 7. Выберите 4 контакта

*Владелец клуба, босс якудза, автодилер, журналист, помощник сенатор, отмыватель денег, глава мафии, торговец оружием, богатая светская львица*

### 8. Выберите кибер-импланты

Вы можете начать игру, выбрав предложенные опции из каждого набора, либо придумать свои собственные (стоимостью до 3 сущности и 15.000 ¥):

**Набор 1 (3 сущности)**: *электро-импульсы* и *нейронный чип с 1 скиллсофтом*
**Набор 2 (2 сущности)**: *кибер-глаза (зрение при низком свете)* с *рекордером* и *термографическим зрением*, а также *модулятор голоса*

### 9. Установите долги и услуги

Впишите имя одного из других других бегущих вашей команды в одну из пустых строк утверждений, указанных в секции **ДОЛГИ И УСЛУГИ** своего игрового буклета. Каждый раз, когда вы устанавливаете долги или услуги, вы формируете 1 Узы с теми персонажами, которых вы указали. Чем больше у вас уз, тем лучше.

### 10. Стартовые средства

Вы начинаете игру с 1.500 ¥ на своем кредстике.

### 11. Стартовые ходы

Вы имеете доступ ко всем базовым и вторичным ходам.

Вы начинаете игру, обладая ходом ***Острая проницательность***, а также одним других ходом архетипа (на выбор).

## ЛИЦО

Игрок

Уличное имя

Реальное имя

## ВНЕШНОСТЬ

Глаза:

Волосы:

Тело:

Стиль:

Другое:

## ДОЛГИ И УСЛУГИ

_______________ всегда отвечает на мои звонки.

_______________ знает о том, как я облажался с его другом, и все же, он ни разу не поднял эту тему.

_______________ бросил меня на произвол судьбы, когда мне нужна была помощь.

Я помог _______________ залечь на дно после того дельца с Renraku.

## МЕТАТИП

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

Бдительность

Сноровка

Выносливость

Знание

Влияние

Сущность

Карма

Броня

## БРОНЯ

| Тип | Бонус |
|---|---|
| | |

## РАНЕНИЯ

## ОПЫТ

## ОРУЖИЕ

| Тип | Дистанция | Урон | Боезапас | Свойства |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |

## СНАРЯЖЕНИЕ/КИБЕР-ИМПЛАНТЫ

## ХОДЫ АРХЕТИПА

■ **Острая проницательность**: когда вы **ведете с кем-то непринужденную беседу**, бросьте +Бдительность. На 10+ вы узнаете 3 вещи о своем собеседнике. На 7-9 вы узнаете 2:

- в кого они влюблены;
- кого они боятся;
- в чем они нуждаются;
- что они потеряли;
- что они приобрели.

Если вы применяете эту информацию, пытаясь манипулировать ими, вы действуете на стиле.

☐ **Неразборчивая речь**: когда вам **нужно быстро убедить кого-то в чем-то**, бросьте +Влияние. На 10+ ваша сообразительность делает свое дело. На 7-9 вам это удается, но (выберите 1):

- позже они решают проверить ваши слова на истинность;
- поверив вам, они подвергают себя серьезной опасности;
- они оказываются впутаны в ваши дела, что приводит к печальным последствиям.

☐ **Вы думаете, я вас не переиграю**: когда вы **манипулируете кем-то**, получите +1 к броску.

☐ **Иди-ка сюда**: когда вы **пытаетесь соблазнить кого-то**, бросьте +Влияние. На 10+ вы им нравитесь, и они готовы предложить вам услугу или предоставить доступ к чему-то личному. На 7-9 они идут вам навстречу и готовы оказать небольшую помощь, но чтобы они оказали вам услугу, вам потребует потратить время, проявив к ним особое внимание.

☐ **Как по маслу**: когда вы **используете** ***Неразборчивую речь***, вы действуете на стиле.

☐ **Хамелеон**: когда вы **пытаетесь слиться с социальным окружением**, бросьте +Влияние. На 10+ ваше присутствие здесь никого не смущает. На 7-9 вы привлекаете взгляд кого-то со стороны, кто позже проявит интерес к тому, что вы здесь делаете.

☐ **Выстроить легенду**: когда вы **хотите создать поддельную идентичность**, потратьте 1 день и бросьте +Знание. На 10+ ваша легенда надежна и способна выдержать любую проверку. На 7-9 вам удается ее поддерживать, но (выберите 1):

- у вас есть 1к6 -1 +Знание дней, пока вас не раскроют;
- вы натыкаетесь на кого-то, кто знаком с вами; они знают вас под другим именем;
- вам придется сделать нечто сомнительное, чтобы сохранить легенду.

☐ **Пара ласковых**: когда вы ***Заставляете кого-то попотеть***, вы можете использовать +Влияние заместо +Сноровка.

☐ **Я знаю одного парня**: когда вам **требуются нелегальные товары или услуги**, бросьте +Влияние. На 10+ вы знаете кого-то, кто может достать то, что нужно, быстро и без лишнего шума. На 7-9 они все еще могут помочь вам, но (выберите 1):

- это займет на 1 день больше;
- это будет стоить вдвое дороже, чем предполагалось;
- вашему посреднику придется выдать ваше имя, чтобы сделать это.

☐ **Неотразимый**: даже когда вы **злитесь, оскорбляете или действуете людям на нервы иным способом**, они просто не могут быть злы на вас. Любые негативные последствия со стороны целей вашего воздействия будут вдвое менее интенсивными.

## КРЕДСТИК (¥¥¥)

## КОНТАКТЫ

## ЗАМЕТКИ